

STOP

NE NYISD KI EGYIK BORÍTÉKOT SEM!

STOP

Olvasd el az ELSŐ FEJEZETET, mielőtt a vendégeid megérkeznek!

# ESCAPE THE ROOM

A CSILLAGVIZSGÁLÓ REJTÉLYE

Játékszabály



## — ELSŐ FEJEZET: Az esemény megszervezése —

### Mik azok a „szabadulószoba-játékok”?

A szabadulószoba-játékok digitális kalandokként indultak útjukra, és hamar valós, élő szereplős eseményekké nőttek ki magukat szerte a világon. A játékosok mindkét változatban egy szobába zárva találják magukat, ahol nyomokat és rejtett tárgyakat kell keresniük a szabadulás érdekében. A ThinkFun szabadulószoba-játékában hazaviheted ennek az élménynek minden izgalmát, természetesen anélkül, hogy bárkit is egy szobába kéne zárni. A játékot úgy terveztük meg, hogy a házigazda is részt vehessen benne, bármiféle előkészület nélkül.

### Légy üdvözlve!

Házigazda, légy üdvözlve ebben az új, interaktív, 3–8 fős rejtélyben! Te és vendégeid az estét a csillagvizsgáló rejtélyét megoldani kívánó, feladványokat megoldó szereplőket bőrbe bújva fogjátok tölteni, hogy megfejthessétek, milyen rejtélyes események zajlanak a csillagvizsgálóban.

A történet:

*1869-et írunk, te pedig a város nevezetes csillagászának birtokáról nem is oly rég elbocsátott gondnok vagy. Meghívod barátaidat, hogy csatlakozzanak hozzád egy titkos nyomozásban. Egy nyomozásban, amely azt hivatott felderíteni, hogy mi történt a város ismert és nagy tiszteletnek örvendő csillagászával. A felesége néhány évvel ezelőtt bekövetkezett halála után roppant fursán kezdett viselkedni, míg végül eltűnt a birtokról. És most úgy tűnik, fursa dolgok zajlanak az otthonában – hangos, ismeretlen zajok hallatszanak, kellemetlen szag terjeng, és a csillagvizsgálóból füst száll fel. Te és barátaid vállaltátok, hogy kiderítitek, mi történik a birtokon. De legyetek óvatosak, a végén még lehet, hogy ti szorultok megmentésre...*

Az esemény házigazdájaként a te feladatod lesz barátaid meghívása, az eseményre való előkészület és a történet háttérének ismertetése a résztvevőkkel. A bevezetés után csatlakozz barátaidhoz, és fedezzétek fel együtt a történetet, vegyétek részt a rejtély megoldásában – és a szabadulásban.

## A doboz tartalma

- 1) Játékszabály
- 2) Jelenetkártya: A birtok felderítése
- 3) 5 lezárt boríték – a következő elnevezésekkel:
  - Az iktatószekrény • A teleszkóp • Az öltözőasztalka
  - A könyvespolc • Az ajtó
- 4) Rejtélyes, titkos tárgyak (az 5 lezárt borítékban)
- 5) Megoldótárcsa (Solution Wheel)

## Az esemény szervezése

Házigazdaként az előkészületek során a következő feladataid lesznek:

### 1) NE NYISD KI EGYIK BORÍTÉKOT SEM!

A borítékokat majd a játék során kell kibontani. Egyelőre hagyd őket a dobozban!

### 2) NE OLVASD EL AZ ELSŐ JELENETKÁRTYÁT!

Hagyd a kártyát a dobozban, nehogy véletlenül beleolvass a rajta lévő szövegbe. A kártyát a játék kezdetén kell felolvasnod vendégeidnek.

### 3) Az asztal előkészítése:

A csillagvizsgáló rejtélye egy sok alkatrészt tartalmazó társasjáték. Elég sok helyre lesz szükség a játék során, így válassz olyan asztalt, amely körül kényelmesen elfértek úgy, hogy mindenki rálásson a játékra.

### 4) Időmérő:

A játék során szükséged lesz egy időmérő eszközre.

### 5) Papír és ceruza:

Szükség lesz rájuk, hogy a rejtély megoldásához jegyzeteket készíthessetek.

### 6) Internetkapcsolat (nem kötelező):

Internetkapcsolatra akkor lesz szükségetek, ha a csapat szeretné használni az internetes oldalunkon lévő segítséget a játék során.

### 7) A hangulat megalapozása (nem kötelező):

Bátoríthatod vendégeidet, hogy öltözzenek korabeli ruhákba. Készíts elő némi csembalózenét vagy klasszikus operát, hogy előidézsd a megfelelő hangulatot.

### 8) Hívd meg a játékosokat:

A csillagvizsgáló rejtélye egy 3–8 fős csoport számára készült. Hívd össze a vendégeidet!

Online segítség, javaslat a korszakhoz illő zenére és egy szerkeszthető és nyomtatható meghívóminta megtalálható az internetes oldalunkon:

[www.gemklub.hu/escape-the-room-a-csillagvizsgalo-rejtelye](http://www.gemklub.hu/escape-the-room-a-csillagvizsgalo-rejtelye)

**STOP**

**NE OLVASD TOVÁBB, AMÍG A  
VENDÉGEID MEG NEM ÉRKEZNEK!**

**STOP**

START

OLVASD FEL HANGOSAN A MÁSODIK FEJEZETET,  
AMIKOR A VENDÉGEID MEGÉRKEZNEK!  
NE NYISD KI EGYIK BORÍTÉKOT SEM!

START

— MÁSODIK FEJEZET: Játékszabályok —

### Előkészületek

- 1) Vedd ki a dobozból az öt borítékot, az 1. jelenetkártyát és a megoldótárcsát.  
Terítsd ki őket az asztalra.  
**NE NYISD KI A BORÍTÉKOKAT!**
- 2) Ha a csapat nem ismeri a szabadulószoba-játékokat, olvasd fel nekik a 2. oldalon található „Mik azok a szabadulószoba-játékok?” ismertetőt.
- 3) (Nem kötelező) Ha szeretnétek használni az internetes segítségünket, szükségetek lesz internetkapcsolatra és egy okostelefonra, tabletre vagy számítógépre. A segítségeket megtaláljátok a [www.gemklub.hu/escape-the-room-a-csillagvizsgalo-rejtelye](http://www.gemklub.hu/escape-the-room-a-csillagvizsgalo-rejtelye) oldalon. Még ne nézzétek meg a segítségeket, csak készítsétek elő, ha szükségetek lenne rájuk.
- 4) (Nem kötelező) Ha van kéznél, indíts el valamilyen korhű zenét.
- 5) Készítsd elő az időzítőt, és állítsd be a következők szerint (de még ne indítsd el!)

3–5 játékos	2 óra
6–8 játékos	1,5 óra

- 6) Készíts elő papírt és ceruzát a jegyzeteléshez.

### Háttértörténet

*Már több mint egy éve történt, hogy Richard Harrison, az egész város által jól ismert nyugalmazott csillagász elbocsátotta gondnokát (a házigazdátokat). A felesége három évvel ezelőtt bekövetkezett halála óta a csillagász igazán furcsán viselkedett – elbocsátott birtokáról minden segítőt, a gondnokot és a szakácsot kivéve. Elküldött minden látogatót, és egyre inkább visszavonult a csillagvizsgáló tornyába. Majd egy nap váratlanul elbocsátotta a gondnokot és a szakácsot is.*

*Mivel már több mint húsz éve állt a birtokon alkalmazásban, a gondnok igazán megkedvelte a különös csillagászt. A közelmúltban hosszú útra vállalkozott, és felkereste a birtokot, hogy rábeszélje, hogy ő (a gondnok) és barátai rendbe hozzassák a dolgokat. A kaput zárva találták, a postaláda tömve volt, de a gondnok sokkal aggasztóbbnak találta a különös zajt, a kellemetlen szagot és a csillagvizsgálóból felszálló füstöt. Levelet írt hát néhány városbéli barátjának, és a segítségüket kérte a birtok felderítésére. Szerencsére mindannyian vállalták a feladatot, és ma este összegyűltek az épület egyik oldalsó bejáratánál. Hamarosan bemerészkednek, és megkezdik a nyomozást...*

## A feladat

Egy csapatként kell megfejtenetek a csillagász rejtélyét és kiszabadulnotok a szobából. Nyomokat kell keresnetek és feladványokat kell megoldanotok. Minden, amire szükségetek lesz, a dobozban található borítékokban lapul, de **meg kell találnotok a helyes megoldást, mielőtt kinyithatnátok egy újabb borítékot**. Ha sikerül kiszabadulnotok a szobából, nyertetek, de többet is megtudhattok a történetről, ha hajlandók vagytok tovább kutatni.

## A jelenetkártyák

A játék során újabb jelenetkártyákat találtok majd. Amikor ilyen történik, valamelyik játékos azonnal olvassa fel hangosan a kártyán lévő szöveget!

## A megoldótárcsa

Minden feladványon egy fehér ábra és négy színes négyzet (piros, sárga, zöld, kék) található.

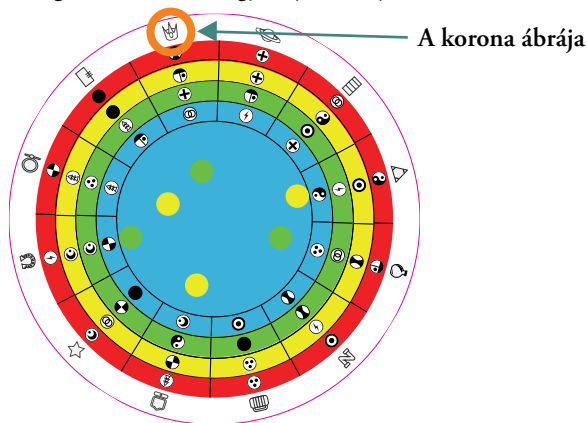
### PÉLDA:



Ezek az ábrák jelölik, hogy rejtett információra bukkantatok! A megoldótárcsa segítségével kideríthetitek, hogy helyesen oldottátok-e meg a feladványt.

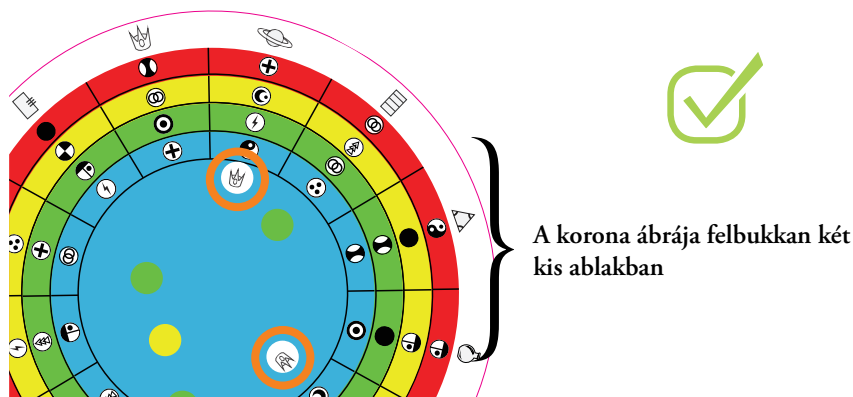
## Amikor úgy gondoljátok, hogy megvan a feladvány megoldása:

1) A megoldótárcsa külső gyűrűjét tekerjétek a fehér ábrához.



2) Forgassátok el az egyes színes gyűrűket a megoldásoknak megfelelően. A négy megoldásokat tekerjétek az eredeti fehér ábra oszlopába.

3) Ha a megoldások helyes, az eredeti fehér ábra megjelenik majd két kis ablakban.



4) Ha a megoldások téves, akkor nem jelenik meg ábra, vagy más, az eredeti fehér ábrával nem egyező ábrák tűnnek fel a kis ablakokban. Ha ez történik, ne aggódjatok! Csak folytassátok, és keressetek más megoldást.

Amikor a megoldótárcsa szerint megtaláltátok a helyes megoldást, bontsátok fel a borítékot, és a tartalmát szórjátok az asztalra.

**Megjegyzés:** Erősen javasoljuk, hogy ne forgassátok véletlenül a megoldótárcsát, hogy „tippeléssel” megtaláljátok a helyes megoldást. Ettől az ajtó örökre bezáródik.



## Mikor használjátok a borítékokat és az alkatrészeket

Ti (a vendégek) mind egy szobában tartózkodtok a történetben szereplő tárgyakkal. Ezekre a tárgyakra bármikor szükségetek lehet:

- 1) A játék elején is találhattok olyan alkatrészeket, amikre csak később lesz szükség. Ne veszítsétek el őket!
- 2) Az összes borítékon látható illusztráció mindig játékban van. A borítékokat viszont nem szabad kinyitnotok, amíg meg nem oldjátok a borítékhoz tartozó feladványt. Ne tegyétek félre egyik borítékot sem, amíg ki nem nyitottátok!

## Segítség

Ha végleg elakadtok, használjátok a következő oldalon található online segítséget:

**[www.gemklub.hu/escape-the-room-a-csillagvizsgalo-rejtelye](http://www.gemklub.hu/escape-the-room-a-csillagvizsgalo-rejtelye)**

Mielőtt megnéznétek az online segítséget, győződjetek meg róla, hogy mindannyian ezt akarjátok. Ha nem tudjátok eldönteni, hogy használjatok-e segítséget vagy sem, szavazzatok. A többség szava dönt (egyenlőség esetén a házigazdáé a döntő szó).

## Indulhat a játék. Sok sikert!

Olvasd fel az 1. jelenetkártyát: A birtok felderítése.

## A szerzőkről

Nicholas Cravotta és Rebecca Bleau már több mint húsz éve dolgozik együtt játékfejlesztőként. Rebecca emellett díjnyertes képzőművész. A játékaikról és fejtörőikről a következő oldalon tudhatsz meg többet:

**[www.BlueMatterGames.com](http://www.BlueMatterGames.com)**

# Pörgesd fel az agyad!

A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek rugalmassá teszik gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod.



[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)

